

## **SKRIPSI**

# **PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DI TINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (Studi Kasus Polresta Mataram)**



Oleh:  
**LALU KEMAL EKA PUTRA**  
**617110156**

Untuk memenuhi salah satu persyaratan  
Memperoleh gelar Sarjana Hukum pada  
Program Studi Ilmu Hukum  
Universitas Muhammadiyah Mataram

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
MATARAM  
2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

## SKRIPSI

## Judul

Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari  
Undang-undang informasi dan Transaksi Elektronik



Pembimbing Pertama

 2/8-21

Dr. Rina Rohayu SH., MH  
NIDN. 0830118204

Pembimbing Kedua



Fahrurrozi SH., MH  
NIDN. 0810709001

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI  
SKRIPSI INI TELAH DISEMINARKAN DAN DIUJI OLEH  
TIM PENGUJI**

**PADA HARI SENIN, 26 JULI 2021**

**Oleh  
LALU KEMAL EKA PUTRA  
NIM 617110156**

**DEWAN PENGUJI**

**KETUA  
Prof. Dr. Hj. RODLIYAH, SH., MH  
NIP. 195607051984032001**



**ANGGOTA I  
Dr. RINA ROHAYU SH., MH  
NIDN. 0830118204**



**ANGGOTA II  
FAHRURROZI, SH., MH  
NIDN. 0817079001**



**Mengetahui:**

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
DEKAN,**



**RENA AMINWARA, SH., M.Si  
NIDN. 0828096301**

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi yang berjudul :

“Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik ( Studi Kasus Polresta Mataram)”. Ini merupakan hasil karya tulis asli yang saya ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Mataram.

2. Semua sumber yang saya gunakan dalam penulisan skripsi tersebut telah saya cantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Mataram.

3. Jika kemudian hari terbukti bahwa karya saya tersebut bukan hasil karya tulis asli saya, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Mataram.

Mataram, 22 Juli 2021  
Yang membuat pernyataan



(Lalu Kemal Eka Putra)  
NIM.617110156





# UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

## UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat

Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

### SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LALU KEMAL EKA PUTRA  
NIM : 617110156  
Tempat/Tgl Lahir : DAREK, 22 MEI 1998  
Program Studi : ILMU HUKUM  
Fakultas : HUKUM  
No. Hp/Email : 085 337 630 748  
Judul Penelitian : -

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN  
ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN  
TRANSAKSI ELEKTRONIK (studi kasus Polresta Mataram)

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 43%**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 2 September 2021

Penulis



LALU KEMAL EKA PUTRA  
NIM. 617110156

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904



# UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

## UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

### SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LALU KEMAL EKA PUTRA  
NIM : 617110156  
Tempat/Tgl Lahir : DAREK, 22 MEI 1998  
Program Studi : ILMU HUKUM  
Fakultas : HUKUM  
No. Hp/Email : 085 337 630 798  
Jenis Penelitian : ☒ Skripsi ☐ KTI ☐

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAKPIDANA PERJUDIAN ONLINE  
DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK  
(studi kasus Polresta Mataram)

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 2 September 2021

Penulis



LALU KEMAL EKA PUTRA  
NIM. 617110156

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## **MOTTO**

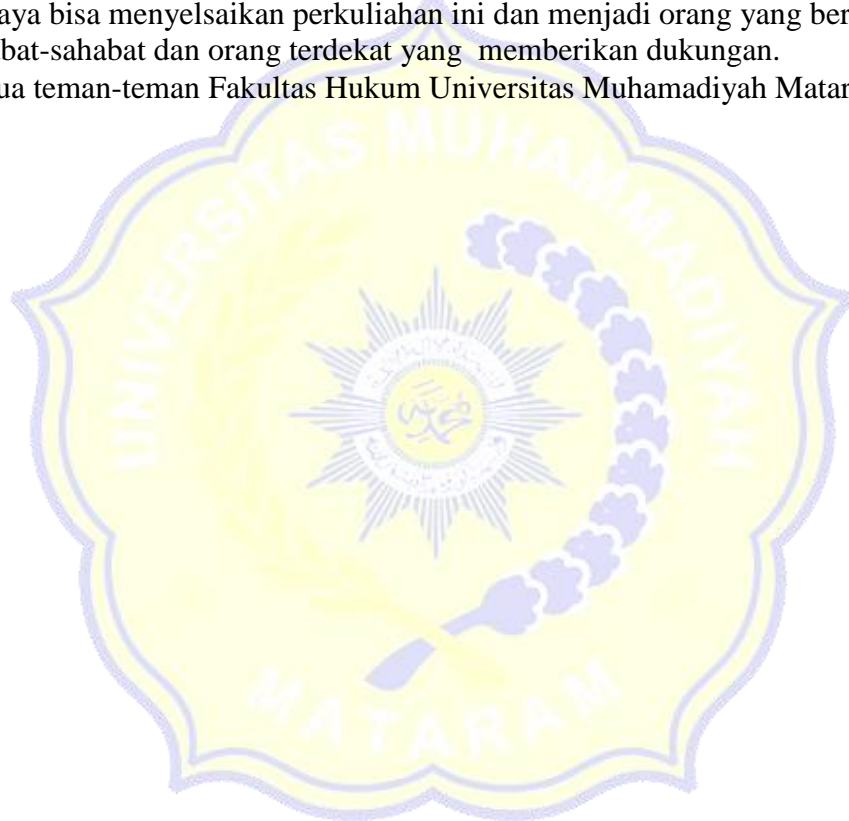
“Ubah peradaban dan teruslah bermanfaat bagi orang banyak”



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Lalu wiratmaja dan Ibunda Baiq Nurul Hayani, karena berkat kasih sayang, Do'a dan dukungan mereka, saya bisa menyelesaikan pendidikan S1 ini.
2. Adik-adik saya, karena mereka yang selalu membuat saya termotivasi untuk membenah diri.
3. Semua keluarga, yang selalu memberikan dukungan dan nasihat kepada saya supaya bisa menyelesaikan perkuliahan ini dan menjadi orang yang berguna.
4. Sahabat-sahabat dan orang terdekat yang memberikan dukungan.
5. Semua teman-teman Fakultas Hukum Universitas Muhamadiyah Mataram.



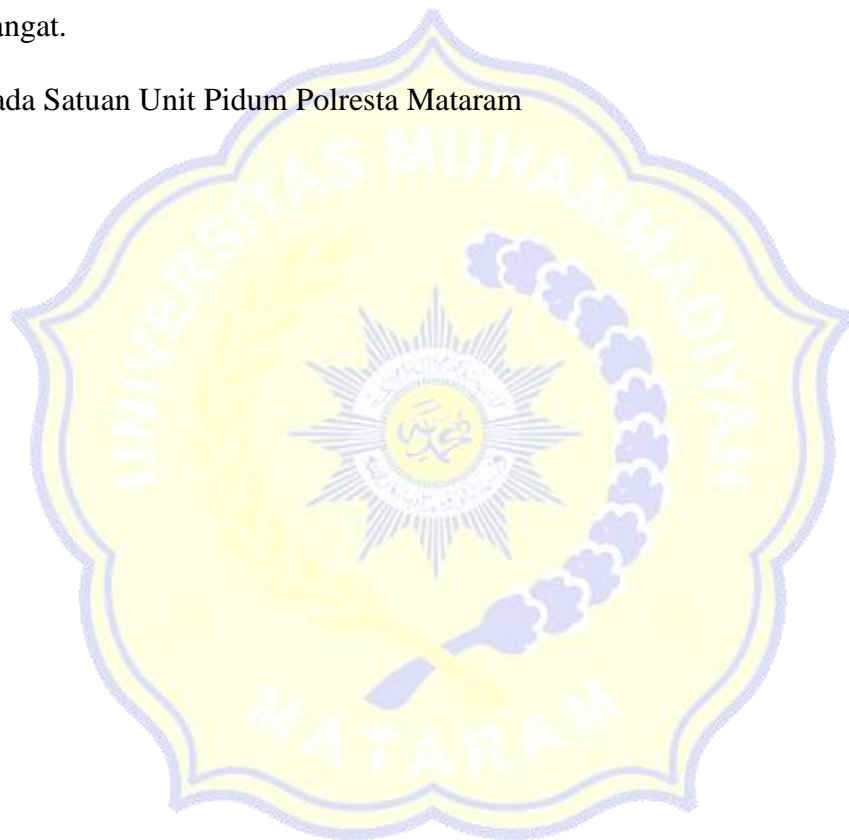


## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan serta syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan Rahmat dan Anugerahhnya kepada penyusun, sehingga skripsi dengan judul **"Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Studi Kasus Polresta Mataram"**. Dan semoga shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi besar kita, Muhammad Shalallahu Alaihi Wasalam beserta keluarga dan sahabatnya. Skripsi ini diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum, Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Mataram. Selesaiannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari peran berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu di Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Rena Aminwara, S.H,M.Si. Selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Anies Prima Dewi. S.H,. M.H. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Hukum Universitas Muhammadiyah Mataram
4. Ibu Dr. Rina Rohayu SH,. MH selaku dosen pembimbing pertama yang telah meluangkan banyak waktu dan membimbing saya dengan sepenuh hati dalam penyusunan skripsi.

5. Bapak Fahrurrozi, SH., MH selaku dosen pembimbing kedua saya juga telah meluangkan banyak waktu dan membimbing saya dengan sepenuh hati dalam penyusunan skripsi.
6. Kepada semua Bapak/Ibu dosen Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah mengajar dan memberikan ilmunya kepada saya.
7. Kepada teman-teman Fakultas Hukum atas waktu dan selalu memberikan semangat.
8. Kepada Satuan Unit Pidum Polresta Mataram



## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* di Polresta Mataram dan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi oleh Polresta Mataram dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *online* di Mataram. Jenis penelitian adalah penelitian empiris, yaitu penelitian hukum yang menggunakan data lapangan sumber data utama, yaitu penelitian hukum yang menggunakan data lapangan sebagai sumber data utama, dan yang berfungsi untuk melihat bagaimana proses terjadinya dan proses bekerjanya hukum didalam masyarakat. Permasalahan adalah maraknya perjudian *online* dikalangan masyarakat. Judi melalui internet (internet *gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui internet. Pelaku judi *online* tersebut dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Online game* yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet. Praktek perjudian *online* dilakukan dengan melakukan transaksi berupa menjual *chip* yang kemudian ditawarkan dan dibeli oleh orang lain atau agen tertentu untuk dijual/ditransfer ke *account poker* lain yang berminat. *Pin* dan *chip* ini akan dijual dengan harga tertentu secara cash (tunai) dalam bentuk uang (rupiah). Pengaturan tindak pidana perjudian bola *online* di Indonesia diatur di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tepatnya pada Pasal 27 ayat (2) dan untuk pengaturan tindak pidananya di atur pada Pasal 45 Undang-undang Informasi dan transaksi elektronik tersebut. penerapan sanksi pidana terhadap pembuat tindak pidana perjudian. Hambatan yuridis pembuktian tindak pidana judi bola adalah kurangnya upaya penanggulangan yang dilakukan oleh pihak penegak hukum sendiri, penegak hukum masih menggunakan peraturan-peraturan yang lama untuk menjatuhkan pidana terhadap pelaku perjudian *online* ini, sementara sudah ada peraturan khusus yang mengatur mengenai tindak pidana perjudian *online* ini. Selama tahun 2018 sampai 2021 terdapat puluhan kasus yang sudah ditangani oleh Polresta Mataram.

Kata Kunci : *Penegkan Hukum, Tindak Pidana, Perjudian Online.*

**Thesis Title: Law Enforcement Against Online Gambling Crimes in terms of the Information and Electronic Transactions Act.**

Name and Nim : Lalu Kemal Eka Putra 617110156

Name of Consultant I and II : Rina Rohayu, Fahrurrozi

### **ABSTRACT**

This study aims to determine how the Mataram Police Department combats online gambling offenses and the challenges that the Mataram Police Department faces in combating the crime of online gambling in Mataram. This research is empirical legal research that employs field data as the primary data source and aims to understand how the process occurs and how the law works in society. The problem is the rising popularity of online gambling among the general public. Gambling via the internet (internet gambling) usually occurs due to placing bets on sports activities or casinos via the internet. Based on Article 27 paragraph, perpetrators of internet gambling can be punished (2). Electronic Information and Transactions are covered by Article 45 paragraph (2) of Law No. 19 of 2016. Real online gaming encompasses the entire process of betting, playing, and collecting money via the internet. Online gambling is done by selling chips offered and purchased by other persons or agents to be sold/transferred to other poker accounts. These pins and chips will be sold in currency (cash) in the form of money at a set price (rupiah). The regulation of criminal acts is regulated in Article 45 of the Electronic Information and Transaction Law. The use of criminal penalties against those who commit gambling offenses. The lack of countermeasures taken by law enforcement personnel themselves is a legal impediment to demonstrating the crime of soccer gambling. The old restrictions are still used by law enforcement to prosecute these internet gambling criminals, while unique regulations govern this type of crime. The Mataram Police Department handled dozens of charges from 2018 to 2021.

**Keywords:** Law Enforcement, Crime, Online Gambling.





## DAFTAR ISI

<b>KULIT SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN DEWAN PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTARACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
1. Tujuan Penelitian.....	6
2. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Tinjauan Tentang Penagakan Hukum .....	8
1. Pengertian Penegakan Hukum .....	8
2. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum .....	11

B. Tinjauan Tentang Tindak Pidana .....	13
1. Pengertian Tindak Pidana.....	13
2. Unsur-Unsur Tindak Pidana .....	14
3. Jenis-jenis Tindak Pidana .....	16
C. Tinjauan Tentang Perjudian Online.....	22
1. Pengertian Perjudian Online.....	22
2. Faktor-Faktor Penyebab Timbulnya Kejahatan Perjudian Online .....	23
3. Bentuk-bentuk Perjudian <i>Online</i> .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Metode Pendekatan .....	29
C. Lokasi Penelitian .....	30
D. Jenis dan Sumber Data .....	30
E. Teknik/Cara Memperoleh Data .....	31
F. Analisis Data .....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
A. Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian <i>Online</i> ...	34
B. Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian <i>Online</i> di Polres Mataram .....	43
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kejahatan bukanlah konsep baru dalam sejarah peradaban manusia. Sejak penciptaan manusia dimulai dengan tindakan iblis, mereka melanggar perintah Tuhan dan membayar upeti kepada makhluk lain yang disebut manusia yang diciptakan oleh Tuhan. Kemudian, perlawanan ini terus menarik umat manusia dengan janji iblis sampai akhir dunia. Konflik kepentingan semacam ini antara seseorang dan iblis dapat dianggap sebagai iblis jahat. Mulailah dengan kesadaran akan kecemburuan, kesombongan, kecemburuan, dan kejahatan.<sup>1</sup>

Sejak lahir ke dunia, manusia memiliki keinginan untuk hidup tertib. Keinginan untuk hidup teratur telah menyertainya sejak ia lahir dan selalu tumbuh dalam kehidupan pasangannya. Namun, itu dianggap dipesan oleh satu orang belum tentu dipesan oleh pihak lain. Maka manusia sebagai makhluk yang selalu hidup bersama membutuhkan seperangkat acuan, agar terjadi benturan kepentingan akibat perbedaan pendapat tentang tatanan. Kriteria ini hanya pedoman untuk perilaku yang sesuai, Ini sebenarnya adalah sudut pandang kritis, tetapi juga semacam harapan.<sup>2</sup>

Hukum merupakan media yang memuat nilai-nilai atau konsep-konsep yang berkaitan dengan keadilan, kebenaran, dan kesejahteraan sosial.

---

<sup>1</sup> Maskun, *Kejahatan Cyber Crime*, Kencana Prenada Media Grup, Jakarta, 2013, hal. 43.

<sup>2</sup> Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, PT Raja grafindo Persada, Jakarta, 2010, hal. 1.

Menurut Soerjono Soekanto bahwa penegakan hukum itu terletak pada suatu kegiatan yang menyerasikan hubungan dari nilai-nilai yang terjabarkan di dalam kaidah-kaidah/pandangan-pandangan nilai yang mantap dan mengejewantah dan sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir untuk menciptakan (sebagai *sosial engineering*) memelihara dan mempertahankan (sebagai *sosial control*) kedamaian pergaulan hidup.<sup>3</sup>

Penegakan hukum adalah bagaimana aparat penegak hukum dalam menerapkan hukum atau undang-undang dan aparat penegak hukum tidak harus polisi, jaksa atau hakim, tetapi semua institusi pemerintah yang diberi wewenang untuk menegakan atau menerapkan hukum. Adanya penegakan hukum menjadikan undang-undang atau hukum tidak hanya menjadi dokumen saja. Oleh karena itu, Keberhasilan hukum tergantung pada penerapan dan penerapan hukum, jika penerapan hukum tidak berhasil, namun hukum yang sempurna tidak membawa atau memberi makna yang sesuai dengan tujuan hukum.<sup>4</sup>

Teknologi memang tidak Tanpa diragukan lagi dapat menjadi alat untuk perubahan dalam masyarakat, inilah pentingnya peran teknologi, oleh karena itu, tampaknya masyarakat modern sangat bergantung pada teknologi baik dalam arti positif maupun negatif. Kemajuan teknologi dan industri merupakan produk budaya manusia, selain memberikan dampak positif yaitu dapat dimanfaatkan untuk kepentingan umat manusia, tetapi juga berdampak

---

<sup>3</sup> Suawari Akhmaddhian, *Penegakan Hukum Lingkungan dan Pengaruhnya Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia* (Studi Kebakaran Hutan 2015), Volume, 03, Nomor 1 2016, hal. 13.

<sup>4</sup> Sodikin, *Penegakan Hukum Lingkungan*, IN Media, Jakarta, 2018, hal. 36.



negatif bagi perkembangan dan peradaban manusia itu sendiri. Dampak negatif tersebut terkait dengan kejahatan. J.E. Sahetapy menyatakan dalam artikelnya, bahwa kejahatan erat kaitanya dengan perkembangan masyarakat. Semakin maju kehidupan masyarakat, maka kejahatan juga semakin maju. Kejahatan juga menjadi sebagian dari hasil budaya itu sendiri.<sup>5</sup>

Dalam perkembangannya, dengan ditemukannya komputer sebagai produk ilmu pengetahuan dan teknologi, telah terjadi konvergensi antara telekomunikasi, media dan teknologi informasi. Konvergensi teknologi komunikasi, media dan komputer memunculkan alat baru yang disebut internet. Internet telah membawa hal-hal baru yang sama bagi umat manusia. Internet adalah Kumpulan jaringan komputer yang terhubung ke situs akademik, pemerintahan, bisnis, organisasi, dan pribadi. Dengan bantuan internet, manusia dapat melakukan aktivitas yang mirip dengan kehidupan di dunia nyata. Manusia dapat melakukan berbagai aktivitas disana, seperti interaksi, transaksi bisnis. Internet tampaknya telah membentuk realitas baru: membagi realitas kehidupan manusia menjadi kehidupan nyata dan kehidupan virtual. Dengan berkembangnya peradaban manusia, Internet seolah menjadi tempat yang memindahkan kehidupan nyata dari kehidupan nyata ke kehidupan virtual. Hal ini dapat dimaklumi, karena dengan adanya internet, aktivitas yang sulit dilakukan di dunia nyata dapat diselesaikan (dengan mudah) di (virtual) dunia maya.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Abdul Wahid, Mohammad Labbib, *Kejahatan Mayantara (Cyber crime)*, PT Refika Aditama, Bandung 2005, hal. 19-21.

<sup>6</sup>*Ibid.*, hal. 23-24.

Salah satu dampak negatif dari *internet* adalah perjudian *online*, yang sebelumnya orang-orang hanya melakukan permainan judi dengan cara yang biasa. Perjudian memang sudah ada di muka bumi ini sejak beribu-ribu tahun yang lalu dan merupakan permainan tertua di dunia. Pada hakikatnya perjudian merupakan perilaku yang melanggar norma agama, etika, moral dan norma hukum serta membahayakan penghidupan masyarakat dan kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara.<sup>7</sup>

Perjudian adalah fenomena yang tak terbantahkan di masyarakat seiring waktu, game ini dapat dimainkan dengan berbagai mekanisme dan bentuknya, perjudian umumnya dianggap sebagai kejahatan yang dapat merusak tatanan kehidupan di dalam masyarakat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, perjudian juga telah mengalami pergeseran ke perjudian *online* yang lebih praktis dan aman, fenomena judi *online* yang marak di kalangan masyarakat saat ini dikenal luas dengan istilah judi togel *online* (Toto Gelap). Bahkan di tengah masyarakat khususnya di warnet atau menggunakan laptop saat melakukan aktivitas tersebut, atau melalui *smartphone* dengan fasilitas pendukung atau program pendukung untuk bermain taruhan togel *online*. Salah satu kemudahan judi *online* adalah dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, karena perusahaan taruhan *online* yang tersebar di Internet beroperasi sepanjang waktu, dan permainan berjalan di warnet, tempat dengan *wifi* atau melalui *smartphone*. Dalam transaksi pembayaran, metode *online* juga digunakan melalui *M-banking*. Pemain judi

---

<sup>7</sup><http://digilib.unimed.ac.id/24706/4/7.%20NIM.%203103122022%20CHAPTER%20I.pdf>, diakses pada tanggal 20 November 2020, pukul 23.55 WITA.

*online* menggunakan teknologi dan komunikasi sebagai media permainan modern. Mengingat kehadiran komputer di jaringan yang besar, hal ini tentu akan menciptakan keuntungan yang sangat besar dibandingkan game biasa. Selain kemudahan tersebut, faktor keamanan juga menjadi alasan dan pertimbangan banyak orang untuk beralih dari layanan fisik ke layanan *online*. Hal ini dikarenakan pemantauan aktivitas perjudian *online* masih sulit dilakukan secara mendalam dikarenakan perjudian *online* ini menggunakan media komputer yang dihubungkan dengan *internet*.<sup>8</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berikut ini “Penegakan Hukum Terhadap Praktik Pidana Perjudian *Online* Dari Perspektif Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik”. Dikarenakan adanya kesenjangan antara yang dicita-citakan dalam undang-undang dengan kenyataan yang terjadi dimasyarakat, padahal sudah ada Undang-Undang yang mengatur mengenai perjudian *Online*, tetapi hingga saat perjudian *Online* masih begitu marak di kalangan masyarakat, dikarenakan hal tersebut penyusun tertarik ingin mengetahui bagaimana proses penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *Online*.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* ditinjau dari undang-undang informasi dan transaksi elektronik?
2. Apa saja hambatan-hambatan dalam proses penanganan tindak pidana perjudian *online*?

---

<sup>8</sup><http://eprints.ums.ac.id/59924/7/01%20BAB%20I.pdf>, diakses pada tanggal 21 November 2020, pukul 00.33 WITA.

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui penegakan hukum terhadap, tindak pidana perjudian *online* ditinjau dari undang-undagg informasi dan transaksi elektronik.
- b. Untuk mengetahui hambatan-hambatan penegekan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* ditinjau dari undang-undang informasi dan transaksi elektronik.

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat Secara Akademis

Secara akademis, ini merupakan prasyarat untuk memperoleh gelar S1 sarjana hukum dari Universitas Muhammadiyah Mataram.

#### b. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan hukum pidana khususnya dalam penerapan tindak pidana terhadap kejahatan yang berkaitan dengan perjudian *online*.

#### c. Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kebijakan pemerintah (aparap penegak hukum) dan membantu pengambilan keputusan terkait aplikasi kriminal untuk memerangi kejahatan terkait perjudian *online*.



## **BAB II**

### **TINJAUN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan tentang Penagakan Hukum**

##### **1. Pengertian Penegakan Hukum**

Penegakan hukum adalah perbuatan yang mengatur hubungan nilai-nilai yang dirumuskan dalam hukum-hukum yang kokoh dan dinyatakan dalam sikap perbuatan yang merupakan tahap akhir dalam pengembangan nilai untuk menciptakan, memelihara dan memelihara kehidupan sosial yang damai. Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia memiliki standar tersendiri untuk mencapai tujuan hidup, namun standar tersebut seringkali bertentangan antara individu yang satu dengan individu lainnya. Penegakan hukum bukanlah tugas penerapan hukum pada peristiwa tertentu, melainkan aktivitas manusia dengan segala karakteristiknya yang bertujuan untuk memenuhi harapan yang diinginkan oleh hukum.<sup>9</sup>

Dalam penegakan hukum, faktor manusia memegang peranan utama dalam penegakan hukum. Penegakan hukum bukanlah proses logis yang sederhana, tetapi dengan partisipasi seluruh umat manusia, penegakan hukum tidak lagi dilihat sebagai upaya nalar yang logis, tetapi sebagai hasil dari suatu pilihan. Oleh karena itu, penerapan hukum tidak bisa hanya didasarkan pada prediksi logis, tetapi juga pada isu-isu “non-logis”.

---

<sup>9</sup> M. Ali Zaidan, *Menuju Pembaharuan Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 2015, hal. 110.

Penegakan hukum dilakukan oleh instansi yang berwenang untuk melakukan tugas ini, seperti polisi, jaksa, hakim, dan pejabat pemerintah.

Pengertian penegakan hukum juga dapat dilihat dari objeknya, yaitu dari segi hukum. Dalam hal ini makna juga mencakup makna luas dan makna terbatas. Secara umum penerapan hukum juga mencakup nilai-nilai keadilan yang terkandung dalam aturan resmi yang sehat dan nilai-nilai keadilan yang ada dalam masyarakat. Namun penerapan hukum dalam arti sempit hanya dapat melibatkan penerapan peraturan formal dan tertulis.<sup>10</sup>

Bahasa nasional dapat membedakan pengertian penegakan hukum dan keadilan. Penerapan hukum dapat dihubungkan dengan konsep “hukum yang berlaku” dalam arti sempit, penerapan hukum dalam arti luas disebut penerapan keadilan dalam arti hukum materiil.<sup>11</sup>

Ditinjau dari segi subjek, penegakan hukum dapat menjadi subjek dalam arti luas, atau dapat dipahami sebagai upaya subjek dalam penegakan hukum dalam arti sempit. Secara garis besar, proses penegakan hukum melibatkan semua subjek dalam setiap hubungan hukum. Setiap orang yang melaksanakan aturan normatif atau melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu sesuai dengan aturan hukum yang berlaku, berarti dia membuat atau menerapkan aturan sebagai upaya aparat penegak hukum

<sup>10</sup> Laurensius Arliman S, *Penegakan Hukum dan Kesadaran Masyarakat*, Deepublish, Yogyakarta, 2015, hal. 12-13.

<sup>11</sup> Jimly Asshiddiqie, *Penegakan Hukum* [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34124812/Penegakan\\_Hukum-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1626931992&Signature=aM5xieGJRX8-WHUPLPqA1-oGTfIMX0WD3Q~g-A9fd28jkHhBGWHVsWeKPZv3CXFTmXZeZQctFNlm6PmE6nUdjX~tf6jq8yY5boO005kLAqc7c2f9-HFSNepw4NVSWBwYCI91rmS77S12a-zK950JJSXNy~MLm9Upo8Cb6Zos~L~dVKsTidyPjHohbKTHX5eLrVq4JYit5y4g4UV~dxJ2blRK11tKu9x9xav0EUnPybK5QZlXZKmyGL92~TZuXLMHP6Tsvh0Unf0-sgqZkd8j1Nm11cVejUfTM-h4jIHtwd0BZkCjaOW4LigfE4T6do6DgPF50QKZTWpWftWwkZrg\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34124812/Penegakan_Hukum-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1626931992&Signature=aM5xieGJRX8-WHUPLPqA1-oGTfIMX0WD3Q~g-A9fd28jkHhBGWHVsWeKPZv3CXFTmXZeZQctFNlm6PmE6nUdjX~tf6jq8yY5boO005kLAqc7c2f9-HFSNepw4NVSWBwYCI91rmS77S12a-zK950JJSXNy~MLm9Upo8Cb6Zos~L~dVKsTidyPjHohbKTHX5eLrVq4JYit5y4g4UV~dxJ2blRK11tKu9x9xav0EUnPybK5QZlXZKmyGL92~TZuXLMHP6Tsvh0Unf0-sgqZkd8j1Nm11cVejUfTM-h4jIHtwd0BZkCjaOW4LigfE4T6do6DgPF50QKZTWpWftWwkZrg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA), hal. 2. Diakses pada tanggal 22 Juli 2021 pukul 14.00 wita

tertentu untuk melindungi dan menjamin penegakan hukum, aparat penegak hukum dapat menggunakan kekuatan paksa bila diperlukan.<sup>12</sup>

Dengan uraian di atas, jelaslah bahwa konsep eksekutif kurang lebih merupakan upaya untuk membuat undang-undang, baik secara sempit maupun secara luas, sebagai pedoman perilaku. sebagai aparat eksekutif resmi yang dipercayakan oleh undang-undang dengan tugas dan wewenang untuk memastikan berfungsinya standar hukum yang berlangsung dalam realitas kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.<sup>13</sup>

## **2. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum**

### **a. Faktor undang-undang**

Dalam ilmu hukum terdapat produk hukum yang bersifat reaktif, proses produksi partisipatif, yaitu mengajak partisipasi masyarakat secara maksimal melalui kelompok-kelompok sosial dan individu-individu dalam festival masyarakat. Hukum reseptif bersifat ambisius, artinya materi yang dikandungnya umumnya sesuai dengan keinginan masyarakat yang dilayaninya. Jadikan hukum sebagai kristalisasi dari kehendak rakyat, kemudian hukum itu selain sebagai kaedah adalah juga gejala kemasyarakatan, hukum tidak terpisah dari masyarakat. Selama ini yang terjadi dalam proses pengakuan legislasi tentang peran masyarakat masih bersifat sepihak dan simbolis. Beberapa komunikasi skala besar yang dilakukan hanya sebagai pelengkap dari prosedur dasar

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, hal. 1.

<sup>13</sup> *Ibid.*, hal. 1-2.

penyidikan, yang menjadi dasar dari rencana pengembangan peraturan daerah.

**b. Faktor penegak hukum**

Di negara berkembang, khususnya Indonesia, persoalan utama penegakan hukum bukanlah sistem hukum itu sendiri, melainkan kualitas aparat penegak hukum. Aparat penegak hukum merupakan panutan di masyarakat yang harus memiliki keterampilan tertentu yang sesuai dengan aspirasi masyarakat. Mereka harus bisa berkomunikasi dan membuat dirinya dipahami oleh kelompok sasaran (masyarakat), sehingga merangsang partisipasi kelompok sasaran atau masyarakat luas.

**c. Faktor sarana dan fasilitas**

Tanpa fasilitas dan peralatan khusus, penegakan hukum tidak akan berjalan mulus. Sarana dan prasarana tersebut meliputi sumber daya orang-orang yang berpendidikan tinggi dan terampil, terorganisir dengan baik, lengkap dan didanai penuh. Jika ini tidak dihormati, lembaga penegak hukum tidak akan dapat mencapai tujuan mereka.

**d. Faktor masyarakat**

Masyarakat, khususnya komunitas lingkungan di mana hukum ditegakkan atau ditegakkan, berarti bahwa warga negara harus mengetahui dan memahami hukum yang berlaku, mematuhi hukum yang berlaku, dan mematuhi hukum yang berlaku dengan kesadaran akan pentingnya hukum tersebut. hukum kehidupan masyarakat. Penegakan



hukum berasal dari masyarakat dan bertujuan untuk membawa kedamaian bagi masyarakat. Oleh karena itu, dalam arti tertentu, masyarakat dapat mempengaruhi penerapan hukum.<sup>14</sup>

## **B. Tinjauan tentang Tindak Pidana**

### **1. Pengertian Tindak Pidana**

Tindakan kriminal dilarang oleh hukum, dan siapa pun yang melanggar tindakan ini akan dihukum. Tindak pidana meliputi semua perbuatan aktif atau pasif yang dilarang untuk melindungi kepentingan umum dan diancam dengan pidana nasional melalui proses hukum. Menurut Moeljatno, tindak pidana yang berpusat kepada perbuatan tidak berarti bahwa tindak pidana hanya berkaitan dengan segi-segi objektif, aktual semata, tetapi dimungkinkan terdapat sikap batin yang mendasari sifat melawan hukumnya perbuatan atau yang lebih dikenal dengan sifat melawan hukum subjektif. Secara normatif, tindak pidana berisi larangan tentang dilakukannya perbuatan tertentu, larangan tersebut dikaitkan dengan sifat ketidakpautan yang terkandung dalam perbuatan tersebut. Tindak pidana merupakan norma dasar hukum pidana yang bertujuan untuk melarang atau memerintahkan dilakukannya perbuatan tertentu, atas dasar ini tindak pidana melekat pada norma hukum.<sup>15</sup>

Perbuatan pidana seseorang sangat bertentangan dengan keyakinan hukum sehingga perbuatan tersebut diancam sebagai kejahatan, sepanjang

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, hal. 49-60.

<sup>15</sup> Muhammad Ainul Syamsu, *Penjatuhan Pidana dan Dua Prinsip Dasar Hukum Pidana*, Kencana, Jakarta, 2016, hal. 16-20.

dilakukan oleh orang tersebut sehingga dapat dipersalahkan. Ini terutama karena manusia memiliki kehendak bebas, yang merupakan dasar dari semua aturan yang dibuat.<sup>16</sup>

Didalam bahasa Belanda menggunakan dua istilah, terkadang menggunakan istilah *strafbaar feit*, terkadang juga menggunakan istilah yang merendahkan. Dalam bahasa Indonesia, ada beberapa terjemahan kata liar, yaitu peristiwa pidana dan delik yang dapat dituntut, kejahatan yang dapat didakwakan dan pertanggungjawaban dalam hukum pidana, penuntutan kejahatan dan tuntutan pidana.<sup>17</sup>

Tindak pidana adalah perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan hukum pidana. Dan pelaku ini dapat dianggap sebagai subjek tindak pidana. Dan para pelaku ini dapat dikenakan hukum pidana. Dalam WvS (*Wetboek van Strafrecht*) dikenal istilah *feit*, sedangkan istilah pelanggaran digunakan dalam putusan. Pembuat undang-undang menggunakan istilah fakta kriminal, pelanggaran yang dapat dituntut, dan pelanggaran yang dapat dituntut.<sup>18</sup>

## 2. Unsur-Unsur Tindak Pidana

Menurut ilmu hukum pidana, suatu tindakan dapat berbentuk tindakan *een doen* atau *een niet doen* atau dapat berbentuk “sesuatu yang harus dilakukan” atau “sesuatu yang tidak boleh dilakukan”, kemudian

<sup>16</sup> Chairul, Huda, *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan*, Kencana Prenada Media Grup: Jakarta, 2011, hal. 34.

<sup>17</sup> Pipin Syarifin, *Hukum Pidana Di Indonesia*, cet. 1, Pustaka Setia, Bandung, 2000, hal. 51.

<sup>18</sup> P.A.F Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997, hal.181.

Dalam doktrin, juga sering disebut sebagai *een nalaten*, yang juga berarti "sesuatu yang harus dilakukan". Akan tetapi, setiap delik dalam KUHP secara umum dapat dibagi menjadi unsur-unsur yang pada dasarnya dapat kita bagi menjadi dua jenis unsur, yaitu faktor subjektif dan faktor objektif.<sup>19</sup>

Yang dimaksud dengan unsur subjektif adalah unsur yang melekat pada pengarang atau berkaitan dengan pengarang, dan termasuk di dalamnya, yaitu apa saja yang terkandung di dalam hati. Sedangkan yang dimaksud dengan faktor objektif adalah faktor yang berkaitan dengan situasi, terutama dalam keadaan apa tindakan pelaku akan dilakukan. Unsur subjektif dari kejahatan adalah:

- a. Kesengajaan atau ketidaksengajaan (*dolus* atau *culpa*)
- b. Maksud atau *voornemen* pada suatu percobaan atau *poging* seperti yang dimaksud di dalam Pasal 53 ayat (1) KUHP;
- c. Macam-macam maksud atau *oormerk* seperti yang terdapat misalnya di dalam kejahatan-kejahatan pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan dan lain-lain;
- d. Merencanakan terlebih dahulu atau *voorbedachte raad* seperti yang misalnya yang terdapat di dalam kejahatan pembunuhan menurut Pasal 340 KUHP;
- e. Perasaan takut atau *vress* seperti yang antara lain terdapat di dalam rumusan tindak pidana menurut Pasal 308 KUHP.

---

<sup>19</sup> Lamintang, Franciscus Theojunior Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia*, Sinar Grafika, Jakarta 2016, hal. 191-192.

Unsur objektif dari sesuatu tindak pidana itu adalah:

1. Sifat melanggar hukum atau *wederrechtelijkheid*
2. Kualitas dari si pelaku, misalnya “keadaan sebagai orang pegawai negeri” di dalam kejahatan jabatan menurut Pasal 415 KUHP atau “keadaan sebagai pengurus atau komisaris dari suatu perseroan terbatas” di dalam kejahatan menurut Pasal 398 KUHP.<sup>20</sup>

### 3. Jenis-jenis Tindak Pidana

Tindak pidana dapat dibedakan atas dasar-dasar tertentu, antara lain sebagai berikut:

- a. Menurut sistem hukum pidana, perbedaan antara kejahatan (*misdrijven*) terdapat dalam Buku Dua, dan perbedaan antara perbuatan melawan hukum (*overredingen*) terdapat dalam Buku Tiga.
- b. Menurut cara komposisinya, dibedakan kejahatan formal (*materi delirium*) dan kejahatan material (*material delirium*);
- c. Menurut bentuk kesalahannya dibedakan menjadi kejahatan yang disengaja (*doleus delicten*) dan kejahatan pasif/pasif yang disebut juga dengan *delicta omissionis*.
- d. Berdasarkan jenis perbuatannya, tindak pidana aktif/aktif dapat dibedakan, yang dapat disebut juga dengan kejahatan (*delicta commissionis*) dan pembiaran (*delicta omissionis*).

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hal. 192-193.

- e. Menurut waktu dan jangka waktu terjadinya, dapat dibedakan antara tindak pidana yang segera terjadi dan tindak pidana yang berlangsung lama atau berlangsung lama/berkelanjutan.
- f. Menurut sumbernya, dapat dibedakan antara kejahatan umum dan kejahatan khusus
- g. Dari perspektif subyek hukum, dapat dibedakan antara kejahatan bersama (komunitas delicta, siapa saja dapat melakukan) dan kejahatan sendiri (hanya dapat dilakukan oleh orang-orang dengan tindakan pribadi tertentu) Kualitas.
- h. Menurut apakah penuntutan memerlukan pengaduan, dibedakan antara kejahatan biasa (*gewone delicten*) dan kejahatan pengaduan (*klacht delicten*).
- i. Tergantung pada beratnya ancaman hukuman, bentuk utama kejahatan (*eenvouding delicten*), kejahatan yang diperberat (*gequalificeerde delicten*) dan mitigasi (*gepriviligieerde delicten*) dapat dibedakan.
- j. Menurut kepentingan hukum yang dilindungi, jenis kejahatan yang tidak dibatasi oleh kepentingan hukum yang dilindungi, seperti kejahatan terhadap jiwa dan tubuh, kejahatan terhadap harta benda, kejahatan peniruan identitas, kejahatan terhadap reputasi, kejahatan terhadap moral, dll.



- k. Dari perspektif larangan beberapa tindakan, bedakan antara tindak pidana tunggal (*enkelvoudige delicten*) dan tindak pidana terkait (*samengestelde delicten*).<sup>21</sup>

## C. Tinjauan Tentang Perjudian

### 1. Pengertian perjudian

Perjudian adalah salah satu permainan tertua di dunia, dan hampir setiap negara tahu bahwa ini adalah permainan peluang. Perjudian juga menjadi masalah sosial karena berdampak sangat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda, karena membuat anak muda malas bekerja, dan uang yang diinvestasikan dalam permainan ini cukup besar untuk dijadikan modal awal. berkembang bukan mengalir ke perjudian, perjudian juga bertentangan dengan agama, moralitas dan tata krama. Perjudian adalah salah satu penyakit sosial, Perjudian adalah permainan di mana para pihak bertaruh satu sama lain dan memilih opsi dari beberapa kelipatan, dan hanya satu opsi yang akan menjadi pemenang sebenarnya. Hukum membingungkan masyarakat umum bahwa perjudian adalah kegiatan kriminal atau kegiatan ilegal. Perkembangan praktik perjudian berkembang tidak hanya perjudian tradisional, seperti perjudian kartu, perjudian tebak-tebakan, tetapi juga perjudian *online*. Perjudian merupakan masalah sosial karena berdampak sangat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena membuat generasi muda cenderung malas bekerja dan modal yang disetorkan ke

---

<sup>21</sup> Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2007, hal. 121-122.

dalam permainan ini cukup besar untuk mendapatkan dana awal. digunakan untuk pengembangan alih-alih transfer ke perjudian, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusilaan. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan agama, etika, dan moralitas Pancasila, serta membahayakan penghidupan dan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Perjudian merupakan salah satu kejahatan sosial yang terkait dengan kejahatan, yang tidak mudah terhapus dalam perjalanan sejarah yang diturunkan dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, kita harus berusaha untuk menjauhkan orang dari perjudian, membatasi perjudian pada lingkungan terkecil, menghindari perilaku negatif berlebihan yang lebih serius, dan akhirnya berhenti berjudi.<sup>22</sup>

Kejahatan judi atau judi tidak terjadi begitu saja dan permainan judi ini juga sangat sulit untuk dihilangkan dalam kehidupan sebagian orang, karena permainan ini didukung oleh berbagai faktor sebagaimana dijelaskan oleh para ahli G.W. Bawengan menerangkan bahwa “keuntungan dengan dasar spekulasi belaka, mengharap keuntungan itulah yang merupakan daya tarik dari setiap perjudian. Namun, ada juga permainan yang didasarkan pada kecerdikan dan keterampilan, sehingga unsur spekulasi sedikit tipis seperti berharap untuk menang didasarkan pada kecerdasan, tetapi berharap untuk menang masih menjadi motivasi utama, kemudian lebih rinci di jelaskan oleh B. Simanjuntak menerangkan faktor-faktor timbulnya perjudian yaitu:

---

<sup>22</sup> M. Irsan, Zuleha, Andi Rachmad, Meukuta Alam, *Penegakan Hukum Terhadap Wanita Yang Melakukan Tindak Pidana Di Kota Langsa*, Volume 1, Nomor 1, Juni 2019, hal. 148.

Adanya taruhan berharap menang Perjudian tidak terlepas dari adanya taruhan antara satu orang atau lebih terhadap satu orang atau lebih dengan tujuan menang untuk mendapatkan hasil berupa barang dengan mudah, kuantitas. Aspirasi material masyarakat Dengan harapan memperoleh keuntungan atau kekayaan, sebagian orang rela mengorbankan harta bendanya untuk ikut serta dalam segala jenis perjudian yang diinginkannya atau masyarakat untuk ikut serta secara materil untuk ikut serta dalam suatu permainan yang diselenggarakan tanpa memikirkan konsekuensi buruk yang harus dia hadapi jika dia kalah dalam permainan taruhan. Akibat kendornya norma sosial akibat memikirkan kekayaan dan kepentingan diri sendiri, sebagian masyarakat sudah mulai acuh terhadap orang lain atau kurang memperhatikan norma yang terjadi di tengah lingkungannya. Mengingat situasi ini, tentu saja, pergerakan game akan terus berkembang cepat atau lambat. Adanya perjudian spekulatif dan fantasi memang menguntungkan, dan dengan sedikit usaha, *Trial and error* diharapkan dapat meraih kemenangan atau kekayaan yang luar biasa dari keadaan yang dialami pelaku sebelum menang dalam suatu permainan judi.

Hobi Kadang-kadang orang bermain game untuk hobi atau kesenangan yang sulit untuk dilepaskan, bahkan jika mereka menderita

karena permainan itu, meskipun kecil kemungkinan itu akan terjadi.

'mereka masih berusaha melakukannya..<sup>23</sup>

## 2. Unsur-Unsur Perjudian

Dari uraian perilaku perjudian di atas, suatu perilaku harus memiliki ketiga faktor tersebut untuk disebut perjudian, 3 faktor tersebut adalah:

- a. Game/perlombaan, perbuatan yang biasanya berlangsung dalam bentuk permainan atau balapan. Jadi dilakukan hanya untuk bersenang-senang atau bekerja untuk mengisi waktu luang untuk menghibur hati, jadi hiburan. Tapi di sini, pelakunya tidak harus ada di sana. Karena mereka bisa menjadi penonton atau peserta taruhan pada kemajuan pertandingan atau balapan.
- b. Untung-unungan, artinya untuk memperlunak pertandingan atau persaingan, ia lebih mengandalkan faktor spekulasi/acak atau keberuntungan. Atau faktor kemenangan diperoleh melalui kebiasaan atau kecerdasan pemain yang sudah dikenal atau terlatih
- c. Ada taruhan, dalam permainan atau kontes ini di mana pemain memasang taruhan di rumah, dalam bentuk uang atau properti lainnya.<sup>24</sup>

## D. Tinjauan tentang Perjudian Online

### 1. Pengertian Perjudian Online

Perjudian *online* merupakan permainan untung-untungan yang dimainkan menggunakan komputer atau *smartphone* dengan koneksi pada jaringan internet dan permainan tersebut menggunakan taruhan dalam permainannya. Perjudian *online* saat ini sangat banyak dimainkan oleh kalangan masyarakat, dikarenakan masyarakat menganggap perjudian online merupakan permainan yang menguntungkan dan menghasilkan

<sup>23</sup>Oktir Nebi, Jurnal Administrasi Sosial dan Humaniora, *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Toto Gelap (Togel) di Masyarakat*, volume 3, Nomor 1, Desember 2018, hal. 39.

<sup>24</sup>Andi kumala yusri Tanra, *Tinjaun Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian*, hal. 16.

uang dengan begitu mudah, aman dan cepat, dibandingkan dengan bermain judi seperti biasanya. Perjudian *online* merupakan perbuatan yang *illegal* yang di atur dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Undang-Undang Informasi Elektronik.<sup>25</sup>

Kejahatan yang memakai sistem teknologi yang kompleks digolongkan sebagai kejahatan personal komputer atau biasa disebut dengan (*cyber crime*). *Cybercrime* adalah kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan personal komputer menjadi indera kriminal utama. Kejahatan perjudian online dilakukan dengan menggunakan personal komputer yang dilengkapi dengan koneksi internet, yang biasanya bisa ditemukan pada warnet/cyber, atau memakai laptop pribadi menggunakan memakai koneksi internet wireless fidelity (wifi) dari warnet/warung hotspot yang menyediakannya. Kemudian menjadi barang taruhannya berupa uang yang telah terlebih dahulu ditabung pada rekening bank, uang yang terdapat pada dalam rekening tadi nantinya akan menjadi saldo tunai didalam situs perjudian online. Kemudian pelaku hanya perlu melakukan registrasi pada situs perjudian yang diinginkan & secara otomatis uang/saldo tabungan mereka akan berpindah untuk kemudian bisa memainkan judi online yang diinginkan pada dalamnya.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Hery Sulisyanto, Lindu Ardjayeng, Tinjauan Yuridis tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, *Dinamika Hukum Dan Masyarakat*, volume 1, Nomor 1, 2018, hal. 1-19.

<sup>26</sup> Muhammad Ikhsan, Jurnal, *Faktor-Faktor penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Media Internet yang Dillakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak ditinjau dari Sudut Kriminologi*, hal. 1.



## 2. Faktor-Faktor penyebab timbulnya kejahatan Perjudian *Online*

Perkembangan pola pemikiran manusia menghasilkan suatu pemahaman yang mendalam dan secara logis dalam mencari penyebab terjadinya kejahatan. Menurut Sutherland kejahatan adalah hasil dari Faktor-faktor itu dewasa ini dan buat selanjutnya tidak bisa disusun dari suatu ketentuan yang berlaku generik tanpa terdapat pengecualian. Begitu pula halnya dengan faktor-faktor yang beraneka ragam sehubungan dengan kejahatan perjudian *online*. Beberapa faktor penyebab timbulnya kejahatan secara kriminologi serta motif dari seseorang untuk melakukannya tidak terlepas dari dua unsur pokok. Kedua faktor tersebut adalah faktor internal maupun faktor eksternal.

### a. Faktor intern (individual)

Pada faktor-faktor ini ditinjau dari sifat umum dari individu, seperti:

- 1) Umur, pada faktor ini sangat berpengaruh dimana setiap manusia dari sejak kecil hingga dewasa mengalami kenakalan baik secara jasmani dan rohaninya.
- 2) Seks, hal yang berhubungan dengan keadaan fisik
- 3) Yang ada disekitar individu
- 4) Kedudukan individu dalam masyarakat
- 5) Agama individu
- 6) Masalah reaksi individu
- 7) Pendidikan individu

b. Faktor ekstern (di luar individu)

Faktor-faktor ekstern ini berpangkal pada lingkungan yang mempunyai korelasi dengan kejahatan dan justru faktor-faktor inilah yang menurut para sarjana merupakan faktor yang menentukan atau mendominasi individu ke arah suatu kejahatan, yang secara garis besar dapat dibagi dalam empat bagian, yaitu:

- 1) Lingkungan yang memberikan kesempatan akan timbulnya kejahatan
- 2) Lingkungan pergaulan yang memberikan contoh
- 3) Lingkungan ekonomi
- 4) Lingkungan pergaulan yang berbeda-beda

Bahwa sehubungan terjadinya kejahatan perjudian online melalui media internet dapat disebabkan oleh faktor-faktor yang beraneka ragam, mulai dari faktor gejala sosial, penyakit sosial (patologi) hingga termasuk faktor intern individu dan faktor ekstern yang ikut serta mengakibatkan suatu kejahatan dapat terjadi.<sup>27</sup>

### 3. Bentuk-bentuk Perjudian Online

Jenis perjudian online berdasarkan Undang-Undang Kontrol Perjudian Digital. Juli 1974, yang menyatakan antara lain bahwa perjudian dalam bentuk apa pun adalah kejahatan. Sedangkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Penerapan Undang-Undang

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, hal. 29-30.

Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pengawasan Permainan Peluang, perjudian dikategorikan dalam 3 (tiga) macam, yaitu:

- a. “Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari : *Roulette; Black Jack; Baccarat; Creps; Keno; Tombola; Super Ping-Pong; Lotto Fair; Satan; Paykyu; Slot Machine; Ji SI Kie; Big Six Wheel; Chuc a Luck; Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar; Pachinko; Poker; Twenty One; HwaHwe; Kiu-kiu*; dan lain sebagainya. :
- b. Perjudian di Tempat Keramaian, antara lain : Lempar Gelang; Lempar Uang; Kim; Pancingan; Menembak sasaran yang tidak terputar; Lempar bola; Adu ayam; Adu sapi; Adu kerbau; Adu kambing; Pacuan kuda; Pacuan anjing; Mayong; dan *Erek-erek*.
- c. Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan. Perjudian dalam bentuk ketiga ini terdiri dari apa yang juga termasuk ke dalam perjudian di tempat yang jauh dari keramaian, yang membuatnya berbeda adalah untuk yang ketiga ini didasari oleh faktor kebiasaan”.

Adapun bentuk-bentuk perjudian *Online* yang lainnya :

- a. Sbobet adalah permainan judi bola online. Merek dagang Sbobet ini mungkin adalah merek dagang paling sukses dan terkenal di bidang perjudian online. Sbobet sendiri merupakan singkatan dari taruhan olahraga online, dimana pasaran bola diupdate setiap hari sesuai dengan

permainan yang akan datang dan yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, meskipun bola sedang berjalan, anggota dapat bermain sepak bola.

- b. Ibcbet adalah judi online yang sebenarnya sama saja misalnya Sbobet. Tidak banyak yang membedakan antara Ibcbet & Sbobet. Kedua merek ini bersaing menggunakan begitu ketat di global judi *online*. Kalaupun ada satu kelebihan yang dimiliki sang *Ibcbet*, maka itu merupakan varian permainan yang terdapat di dalam *Ibcbet*, dimana mereka sekaligus jua menyediakan permainan seperti *casino*, number game, dan beberapa mini game lainnya yang tentu jua adalah saran menghasilkan uang.
- c. 338a atau Sbobet Casino merupakan jenis permainan *online*, yang pada dasarnya didasarkan pada permainan kasino *online*. Ada banyak game yang mampu dimainkan melalui website 338a ini. Beberapa di antaranya merupakan *Baccarat*, *Blackjack*, *Sic Bo (Craps)* & *Roulette*.
- d. SGD777 adalah judi *online casino* yang beroperasi di le macau club. SGD777 merupakan galat satu merek dagang *casino* yang pertumbuhannya sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Permainan yang terdapat pada di pada situs ini lebih kurang sama dengan 338a. Hanya saja mereka memiliki *User Interface* (tampilan gambar) yang berbeda menurut 338a.
- e. Bola tangkas 2 merupakan permainan peluang tangkas online. Mungkin, bila Anda pernah berada di era permainan *Mickey Mouse*, Anda akan mencicipi perasaan ini lagi, hanya secara *online*. Dengan

semakin kencangnya pertumbuhan teknologi & murah nya harga internet di Indonesia serta kehadiran judi *online*, permainan *micky mouse* pun menjadi sangat aman dan mampu dimainkan menggunakan aman dan nyaman pada tempat tinggal tanpa takut.

- f. *Isin 4D* adalah mesin *slot online* yang disediakan untuk pasar *lotere*. Karena peminatnya yang begitu banyak dan dari kalangan bawah, menengah hingga atas, maka game ini langsung menjadi versi game *online*. Dalam waktu singkat, permainan ini telah menarik banyak pengguna karena sangat efisien dan bermain kartu *online* memang satu-satunya cara yang aman dan *efisien*.

Tetapi keliru satu jenis permainan yang mulai berkembang pada Indonesia dalam umumnya dan judi online dalam khususnya, seperti: permainan sepak bola online, *qiuqiu*, poker, dll. Judi online merupakan galat satu jenis permainan judi yang biasa dimainkan pada tempat generik lantaran hanya diperlukan hp android buat bermain judi online. Game online, meskipun resmi dan underground, game ini hampir dimainkan & dikenal di seluruh Indonesia bahkan di semua dunia.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Aji Dwi Santoso, Arief Sahlepi, Aundy Syafrizal, *Upaya Kepolisian Negara Republik Indonesia dalam Penindakan Tindak Pidana Perjudian Online*, hal. 36.



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini merupakan penelitian aturan realitas. Penelitian forensik eksperimental adalah penelitian dengan data lapangan menjadi sumber data primer, seperti output wawancara dan observasi. Penelitian empiris digunakan buat menganalisis aturan yang dianggap menjadi perilaku orang-orang yang selalu berinteraksi dan herbi aspek sosial.<sup>29</sup>

##### **B. Metode Pendekatan**

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

###### **1. Pendekatan Perundang-undangan (*Stateu Approach*),**

Yaitu metode ini dilakukan dengan meninjau semua peraturan perundang-undangan yang terkait dengan perkara (berita hukum) yang di hadapi. Dalam hal ini peraturan perundang-undangan yang bersangkutan terkait dengan kasus yang sudah diundangkan dalam saat perkara itu dirumuskan.

###### **2. Pendekatan sosiologis (*sosiologel approach*)**

Merupakan pendekatan atau suatu metode yang pembahasanya atas suatu objek yang dilandaskan pada rakyat yang ada pada pembahasan

---

<sup>29</sup> Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003).

tersebut. Dari perspektif perkembangan ilmu pengetahuan kontemporer, ilmu ini digunakan menjadi metode untuk memahami & mengusut agama , karena kepercayaan mempengaruhi interaksi pribadi & sosial. Hal ini bertujuan buat mewujudkan pemahaman tentang doktrin kehidupan universal. Metode ini mencoba memahami keyakinan agama seseorang. Metode ini adalah galat satu cara buat menginspirasi warga tentang cara menghadapi masalah. Oleh lantaran itu, diharapkan metode sosiologis (sosial) buat tahu apa yang mereka yakini menurut pengetahuan agama ini.<sup>30</sup>

### **C. Lokasi Penelitian**

Di wilayah hukum Satreskrim Polresta Mataram

### **D. Jenis dan Sumber Data**

#### **1. Jenis data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### **a. Data Primer**

Data diperoleh langsung dari sumber utama yaitu pihak-pihak yang menjadi subyek penelitian ini, data primer penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara.

##### **b. Data Sekunder**

---

<sup>30</sup>Moh Rifa'i, Manajemen Pendidikan Hukum, *Kajian Masyarakat Beragama Perspektif Pendekatan Sosiologis*, vol.2, nomor 1, 2018, hal 23.

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui studi kepustakaan, yaitu kepustakaan, kitab teks & peraturan perundang-undangan.

## 2. Sumber data

### a. Kepustakaan

Memperoleh data melalui penelitian kepustakaan atau penelitian terhadap Undang-Undang.

- 1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 atas perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 2) Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Tindak Pidana Perjudian *Online*
- 3) Pasal 303 KUHP tentang Tindak Pidana Perjudian bagi Pemain
- 4) Pasal 303 bis KUHP tentang Tindak Pidana Perjudian bagi Bandar

### b. Data Lapangan

Data lapangan merupakan deretan data yang diperoleh dengan melakukan pengukuran langsung pada lapangan, dalam penelitian ini dilakukan di Polresta Mataram.

## E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penelitian dokumenter dan wawancara observasional. Menurut Soejono Soekanto dalam penelitian ini, secara umum ada 3 (tiga) jenis alat pengumpulan data, yaitu studi kepustakaan atau bahan pustaka, observasi atau observasi dan

pemeliharaan atau l'pemeliharaan. Penelitian dokumenter dipahami sebagai langkah pertama dalam penelitian hukum apa pun (baik normatif maupun yang sosiologis).

### 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara langsung melakukan aktivitas mengamati apa yang sedang terjadi di lapangan secara sistematis melihat gejala-gejala yang terjadi pada lapangan, observasi antara lain menjadi berikut:

- a. Pengamatan mencakup semua konteks alam dan perilaku manusia yang nyata.
- b. Menangkap fenomena dan peristiwa penting yang mempengaruhi hubungan sosial yang mempengaruhi hubungan sosial di antara orang-orang yang perilakunya diamati.
- c. Menentukan apakah yang realitas dari perspektif kehidupan.

### 2. Wawancara atau *Interview*

Wawancara atau *interview* adalah teknik dimana data dikumpulkan melalui teknik percakapan dengan tujuan akan memperoleh data atau informasi dari hasil wawancara akan diperoleh data kualitatif.

- 1) Bapak Lalu Arfi Kusna R. S.H, Kanit Pidum Polresta Mataram
- 2) Bapak Lalu Gilang Anggara Purnama S.H, Penyidik pembantu Unit  
Pidum Polresta Mataram

3. Dilaksanakan buat mengumpulkan sejumlah data mencakup bahan pustaka yang bersumber dari buku-kitab terhadap dokumen masalah dan peraturan yang berhubungan dengan penelitian.

#### **F. Analisis Data**

Dalam penelitian ini, penulis menganalisis dengan metode analisis kualitatif. Analisis kualitatif merupakan produser penelitian yang membentuk data deskriptif atau verbal menurut orang atau konduite yang bisa diamati.

